「ザ・スクリーマー」
プログラムのロード方法

ＰＣ－８８シリーズ，Ｘ１ turboシリーズ

●周辺装置の接続

"ザ・スクリーマー" には、次の装置が必要です。各装置の取扱い説明書に従って、正しく接続してください。

１．カラーモニター
２．コンピュータ本体
　※ ＰＣ－８８０１/８８０１mkII/８８０１mkIISR，または Ｘ１ turbo
　※ それぞれ、２台以上のフロッピーディスク・ドライブが必要です。

●プログラムの起動

"ザ・スクリーマー" を始めるには、次の操作をおこなってください。

１．モニター、コンピュータの電源を入れる。
　※ ＰＣ－８８０１mkIISRでは、Ｖ１モードに設定します。
２．「１．ＢＯＯＴ ＤＩＳＫ」をドライブ１(またはドライブA)に入れる。
　「２．ＤＡＴＡ ＤＩＳＫ①」をドライブ２(またはドライブB)に入れる。
３．コンピュータ本体のリセット・スイッチを押す。

●データのセーブ

"ザ・スクリーマー" では、ゲームのデータは「１．ＢＯＯＴ ＤＩＳＫ」にセーブされます。したがって、「１．ＢＯＯＴ ＤＩＳＫ」には、書きこみ禁止シールを貼らないでください。

●ゲームの終了

"ザ・スクリーマー" では、ゲームの途中でもプログラムを終了することができます。ディスクの動作ランプが点燈していない限り、いつでもフロッピーディスクを取り出してもかまいません。もっとも、ゲームのセーブを行ってからゲームを終了した方が良いことは確かです。

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社
ホビー事業部　マジカルズゥ

「ザ・スクリーマー」マニュアル訂正表

マニュアルの一部を次のように訂正いたします。指定された箇所は、この訂正表に従って操作してください。行数は、本文の右端から数えたものです。

P78　上段　12行目～

●ビーストシティを歩く
ビーストシティの中での場所の移動には、カーソルキーを用いる。
画面左にビーストシティーでのメニューが表示される。行こうとする場所に、カーソルキーでポインタをあわせ、スペースキーをたたく。
すなわち、病院でも酒場でも、行きたい所には瞬時に行けるということなのだ。

P80　上段　12行目～

1.「たたかう」
ゲームの中でキャラクタはさまざまなものと出会う。時には、怪物であり、他のスクリーマーである。
しかし、たたかうことは自ら行うことではなく、相手によってはじめてそういった状態になる。つまり、ゲーム中、選択する「たたかう」というコマンドは存在しない。

P80　下段　3行目～

コマンドを選択した後、きみの言葉（名詞）はすべてキーボードから伝えることになる。
［注］カナモード以外でもOK！

P88　上段　6行目～

もし、他のスクリーマー以外なら、必ず戦闘が始まることになる。
相手の強さも分らないし、へたをするとやられてしまうかもしれない。
戦闘を続けるか逃げるかの判断は、経験とカンにたよらなければならない。あぶないと見たらそくざに逃げることに専念すべきだ。

P88　下段、14行目～

ところが、通常相手のデータは表示されない。

P92　［イラスト］　上段

Pumpkin-head と C-cup が入れ違っています。

「ザ・スクリーマー」
プログラムのロード方法

ＰＣ-８８シリーズ，Ｘ１ turboシリーズ

●周辺装置の接続

"ザ・スクリーマー" には、次の装置が必要です。各装置の取扱い説明書に従って、正しく接続してください。

１．カラーモニター
２．コンピュータ本体
　※ ＰＣ-８８０１/８８０１mkII/８８０１mkIIＳＲ，または Ｘ１ turbo
　※ それぞれ、２台以上のフロッピーディスク・ドライブが必要です。

●プログラムの起動

"ザ・スクリーマー" を始めるには、次の操作をおこなってください。

１．モニター、コンピュータの電源を入れる。
　※ ＰＣ-８８０１mkIIＳＲでは、Ｖ１モードに設定します。
２．「１．ＢＯＯＴ ＤＩＳＫ」をドライブ１(またはドライブＡ)に入れる。
　「２．ＤＡＴＡ ＤＩＳＫ①」をドライブ２(またはドライブＢ)に入れる。
３．コンピュータ本体のリセット・スイッチを押す。

●データのセーブ

"ザ・スクリーマー" では、ゲームのデータは「１．ＢＯＯＴ ＤＩＳＫ」にセーブされます。したがって、「１．ＢＯＯＴ ＤＩＳＫ」には、書きこみ禁止シールを貼らないでください。

●ゲームの終了

"ザ・スクリーマー" では、ゲームの途中でもプログラムを終了することができます。ディスクの動作ランプが点燈していない限り、いつでもフロッピーディスクを取り出してもかまいません。もっとも、ゲームのセーブを行ってからゲームを終了した方が良いことは確かです。

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社
ホビー事業部　マジカルズゥ

B-ZLP88-01

「ザ・スクリーマー」マニュアル訂正表

マニュアルの一部を次のように訂正いたします。指定された箇所は、この訂正表に従って操作してください。行数は、本文の右端から数えたものです。

P78 上段 12行目〜

●ビーストシティを歩く
ビーストシティの中での場所の移動には、カーソルキーを用いる。
画面左にビーストシティーでのメニューが表示される。行こうとする場所に、カーソルキーでポインタをあわせ、スペースキーをたたく。
すなわち、病院でも酒場でも、行きたい所には瞬時に行けるということなのだ。

P80 上段 12行目〜

1．「たたかう」
ゲームの中でキャラクタはさまざまなものと出会う。時には、怪物であり、他のスクリーマーである。
しかし、たたかうことは自ら行うことではなく、相手によってはじめてそういった状態になる。つまり、ゲーム中、選択する「たたかう」というコマンドは存在しない。

P80 下段 3行目〜

コマンドを選択した後、きみの言葉（名詞）はすべてキーボードから伝えることになる。
［注］カナモード以外でもOK！

P88 上段 6行目〜

もし、他のスクリーマー以外なら、必ず戦闘が始まることになる。
相手の強さも分らないし、へたをするとやられてしまうかもしれない。
戦闘を続けるか逃げるかの判断は、経験とカンにたよらなければならない。あぶないと見たらそくざに逃げることに専念すべきだ。

P88 下段 14行目〜

ところが、通常相手のデータは表示されない。

P92 ［イラスト］ 上段

Pumpkin-head と C-cup が入れ違っています。